

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
UNTUK SISWA KELAS XI IPS DI MA NU 03  
SUNAN KATONG KALIWUNGU**

**Ema Zuhrotul Luluk<sup>1</sup>  
Supriyanto, S<sup>2</sup>  
Sistem Komputer – STEKOM SEMARANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya minat serta motivasi siswa kelas XI IPS di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu dalam pelajaran Ekonomi. Hal ini terjadi karena Model pengajaran Akuntansi di MA NU 03 Sunan Katong terbilang masih bersifat konvensional, media yang tersedia di sekolah kurang dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini membuat materi yang diajarkan kepada siswa belum dapat dipahami secara menyeluruh, sehingga tidak sedikit siswa yang nilainya hanya sebatas KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ).

Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti bermaksud mengembangkan suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa agar lebih kritis dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi diharapkan dengan penggunaan Media pembelajaran siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan serta berdampak terhadap motivasi dan prestasi siswa dalam mata pelajaran Akuntansi.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh penulis yaitu media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas XI IPS di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada mata pelajaran Akuntansi.

*Kata kunci : Media pembelajaran, Interaktif, Akuntansi*

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Saat ini peran media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, media bukan hanya sekedar alat bantu tetapi sudah merupakan bagian yang penting dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Berbagai macam media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang penting dalam proses peningkatan belajar. Untuk itu para guru dituntut agar mampu menggunakan media yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Berbeda halnya apabila guru tidak dapat menggunakan metode dan media yang efektif dan efisien, hal itu dapat mengakibatkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi sehingga materi kurang dapat dipahami dan mengakibatkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan hasil studi lapangan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu. MA

NU 03 Sunan Katong Kaliwungu adalah salah satu lembaga dibidang pendidikan keagamaan yang memiliki misi mengupayakan pendidikan yang berkualitas, tapi hal itu belum semuanya tercapai, walaupun banyak prestasi yang telah dicapai oleh para peserta didik baik ditingkat kecamatan maupun propinsi dalam bidang non akademik, akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa siswa MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu tetap dituntut untuk mempunyai prestasi dalam bidang akademik, supaya dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Fasilitas didalam sekolah sebenarnya terpenuhi dengan adanya unit laptop yang jumlahnya tidak sedikit, seharusnya prestasi akademik juga sama unggulnya dengan prestasi non akademik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru pelajaran Ekonomi kelas XI di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu, Model pengajaran Akuntansi pada siswa kelas XI di MA NU 03 Sunan Katong terbilang masih bersifat konvensional, media yang tersedia kurang dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini membuat materi yang diajarkan kepada siswa belum dapat dipahami secara menyeluruh dan siswa merasa tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan tingkat pemahaman dan antusias yang relatif rendah, sehingga tidak sedikit siswa yang nilainya hanya sebatas KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ). Peneliti mengambil penelitian awal pada siswa kelas XI melalui metode dokumentasi hasil evaluasi belajar semester 1 mulai tahun 2011 sampai tahun 2013. Batas KKM mata pelajaran Ekonomi untuk setiap siswa adalah 70, dari data nilai yang diperoleh siswa kelas XI MA NU 03 Sunan Katong menunjukkan bahwa nilai rata-rata mata pelajaran Ekonomi semester 1 masih rendah.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas sebelumnya maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pelajaran Akuntansi didominasi dengan materi berupa angka-angka sehingga sulit dipahami oleh siswa, hal ini menyebabkan nilai siswa masih sebatas KKM sehingga perlu upaya untuk meningkatkan.
2. Rendahnya minat dan antusias siswa dalam belajar akuntansi
3. Model Pengajaran masih bersifat tradisional, modul yang digunakan hanya berupa LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Media yang tersedia di sekolah kurang dimanfaatkan secara maksimal

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini terlalu luas jika diteliti secara menyeluruh, untuk itu Penulis membatasi pembahasan permasalahan yang ada yaitu meliputi:

1. Penelitian ini dilakukan dilingkungan MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu
2. Media Pembelajaran yang dibuat dikhususkan pada pelajaran akuntansi
3. Hasil utama *output*nya adalah Media Pembelajaran Akuntansi materi Persamaan Dasar Akuntansi

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran menggunakan media pembelajaran Akuntansi, sehingga akan mampu :

1. Meningkatkan pemahaman siswa pada materi dasar Akuntansi sehingga nilai siswa kelas XI meningkat.
2. Untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran tersebut dapat menjadi alternatif terbaik dan efektif dalam pencapaian prestasi siswa.
3. Memberikan salah satu pilihan kepada guru / pendidik tentang masalah dalam penyampaian materi yang selama ini masih bersifat tradisional.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 Media

Media adalah suatu kata yang berasal dari bahasa latin “*Medius*” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2013).

### 2.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi maupun interaksi yang melibatkan pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan bagi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Kustiono, 2010).

### 2.3 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media pembelajaran memperlancar komunikasi guru dengan anak didik dalam pembelajaran serta sering kali media mampu merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan belajar siswa yang mendorong siswa ingin lebih tau banyak tentang suatu hal ( Kustiono, 2010 ).

### 2.4 Akuntansi

Akuntansi adalah proses pencatatan, pengelompokan, pelaporan, dan rangkuman dari seluruh kegiatan transaksi yang terjadi di dalam suatu perusahaan (Ajeng dan Punto, 2012).

### 2.5 Alat Pengembangan Sistem

Perancangan suatu sistem memerlukan alat bantu untuk memperoleh hasil yang diharapkan dalam suatu perancangan sistem, beberapa alat-alat perancangan sistem yang dibutuhkan seperti :

#### 2.5.1 Flowchart

*Flowchart* disusun dengan simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses di dalam program.

#### 2.5.2 DFD

Data *Flow* Diagram (DFD) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. Data *flow* diagram terdiri dari notasi penyimpanan data (*data store*), proses (*process*), aliran data (*flow data*), dan sumber masukan (*entity*).

### 2.5.3 Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses memperbaiki/membangun dengan model data relasional, dan secara umum lebih tepat dikoneksikan dengan data logika.

### 2.5.4 ERD

Diagram *Entity Relationship* menggambarkan arti dari aspek data seperti bagaimana entitas-entitas, atribut-atribut dan *relationship-relationship* disajikan. (Deni-Kunkun, 2013)

### 2.6 Adobe Flash CS4

Flash sudah dipakai luas sejak puluhan tahun lalu. Sebagian kalangan menggunakannya untuk membuat animasi untuk halaman *website*, profil perusahaan, cd interaktif, game dan lain-lain. Selain memiliki kemampuan untuk menggambar, Flash juga bisa sekaligus menganimasikannya. Di dalam Flash, kita bisa memasukan rumus Fisika, Matematika atau rumus-rumus lainnya dalam bentuk *Action Script*. (Priyanto dkk, 2011)

### 2.7 Microsoft Visual Basic 6.0

*Microsoft Visual Basic* adalah sebuah bahasa pemrograman yang menawarkan IDE ( *Integrated Development Environment* ). IDE ini berfungsi untuk membuat perangkat lunak pemrograman berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dengan model pemrograman ( COM ). VB adalah keturunan bahasa pemrograman BASIC dan menyediakan pengembangan perangkat lunak berbasis grafis dengan cepat (Ajeng dan Punto, 2012).

### 2.8 Multi User

*Multi User* adalah suatu sistem yang dapat dijalankan dan digunakan oleh dua orang atau lebih dalam waktu yang bersama, dari perangkat berbeda, dan mungkin dari lokasi yang juga berbeda. (Bunafit, 2012)

## III. METODE PENELITIAN

### 3.1 Metode Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan dalam skripsi ini adalah menggunakan model Penelitian Pengembangan (R&D) *Research-Based Development* (Sugiyono, 2013) atau pengembangan berbasis penelitian yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan Sugiyono yaitu: Potensi dan masalah; Pengumpulan data; Desain produk; Valdasi desain; Revisi desain; Uji coba produk; Revisi produk; Uji coba pemakaian; Revisi produk; Produksi masal.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam skripsi ini juga mengikuti langkah-langkah dalam Metode R&D yang mana didalam langkah tersebut mempunyai tujuan yaitu untuk menghasilkan sebuah desain sistem yang valid dan produk yang efektif serta mempunyai nilai guna lebih dari sistem yang lama.

### 3.3 Desain penelitian

Desain penelitian merupakan tolak ukur sebuah sistem dapat diperlihatkan dan dinilai. Yang mana dalam desain penelitian ini Penulis dapat menunjukkan rancangan sistem baru atau desain yang akan digunakan.

### 3.3.1 Desain Uji Coba

Dalam uji coba desain dilakukan dalam dua tahapan yaitu :

**a. Uji coba Perorangan**

Pada tahapan awal uji coba diwakili oleh seorang pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang yaitu uji oleh Dosen STEKOM yang berkompeten dalam bidangnya.

**b. Uji coba kelompok kecil**

Pengujian kelompok kecil ini melibatkan pihak MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu sebagai *stakeholder*.

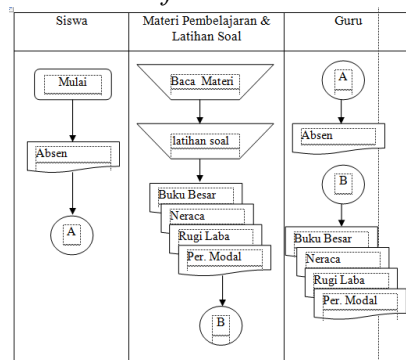
### 3.3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam skripsi ini yaitu pada MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu yang beralamat di jalan Sawahjati Plantaran Kaliwungu Selatan Kendal.

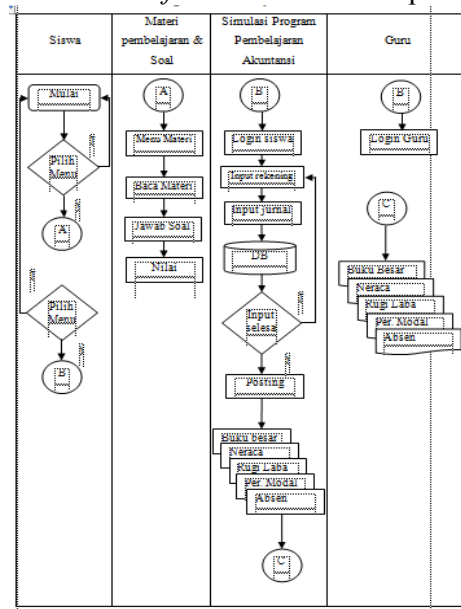
### 3.3.3 Perancangan Sistem Informasi

### a. Desain *Flow of Document*

Berikut merupakan perancangan *flow of document* metode lama:  
Tabel *Flow of Document* metode pembelajaran lama



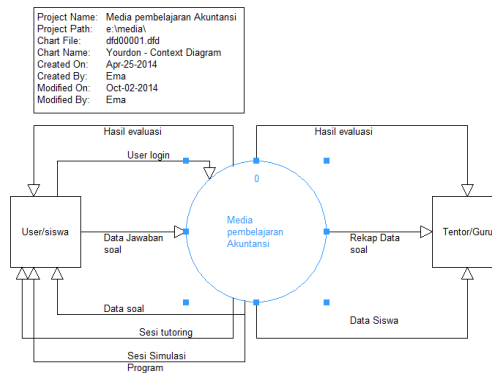
Tabel *Flow of Document* metode pembelajaran yang diusulkan



## b. Desain DFD (Data Flow Diagram)

### 1) Context Diagram

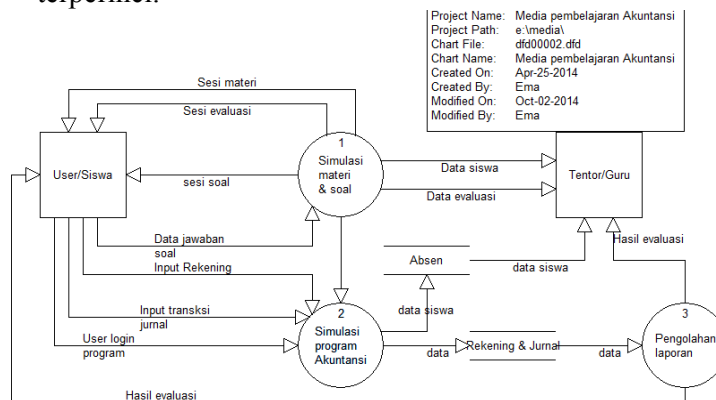
Diagram konteks merupakan diagram DAD level 0 yang memperlihatkan sistem sebagai satu proses. Tujuan diagram konteks adalah untuk memberikan pandangan umum suatu sistem sebagai suatu proses. Diagram konteks menunjukkan aliran data yang masuk dan keluar dari sistem dan entitas luar (lingkungannya). Diagram konteks dalam media pembelajaran akuntansi ini dipengaruhi oleh dua terminator utama, yaitu user atau siswa, dan tentor atau guru. Diagram konteks media pembelajaran akuntansi ini seperti pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Context Diagram

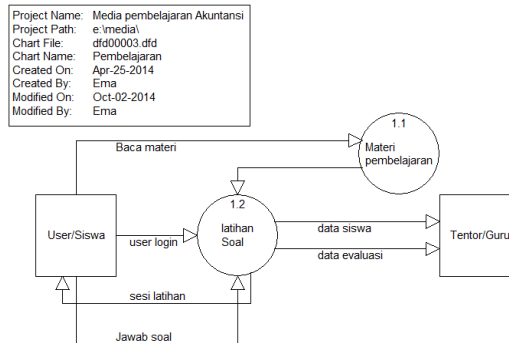
### 2) DFD Level 0

DFD memperlihatkan bagaimana aliran informasi dan transformasi data dalam suatu data informasi. DFD dapat digunakan untuk merancang logika sebuah program atau rincian pemrosesan data. Diagram aliran data ini memperlihatkan aliran informasi dan transformasi data pada media pembelajaran akuntansi. DFD dapat dirinci menjadi beberapa level, yang tiap-tiap level akan menggambarkan aliran kerja sistem informasi menjadi lebih detail dan terperinci.

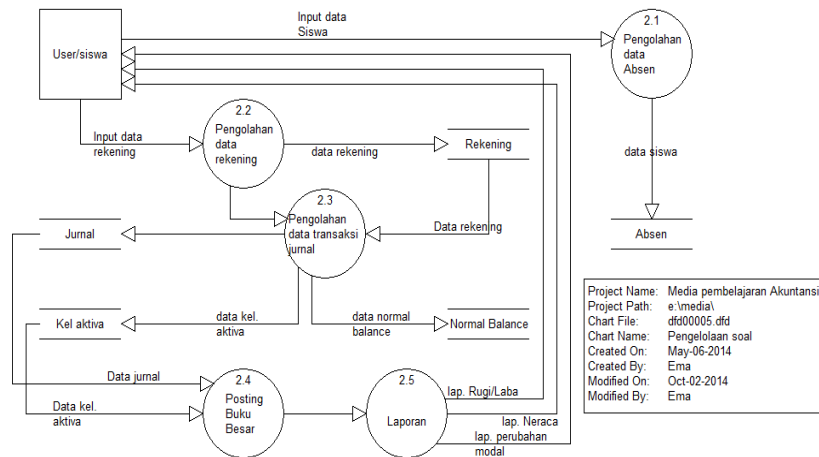


Gambar 3.2 DFD Level 0

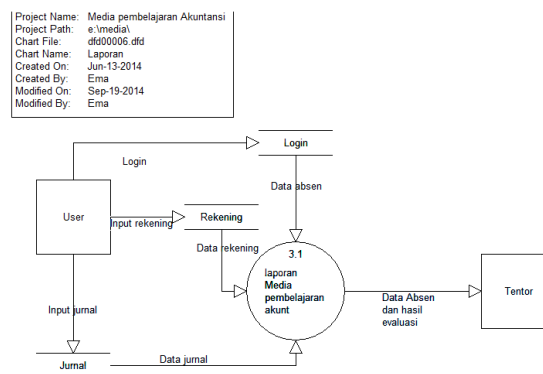
3) **DFD Level 1 Simulasi Materi Pembelajaran dan Soal**  
 Pada DFD Level 1 Simulasi Materi Pembelajaran dan Soal dibagi menjadi dua proses yaitu Materi pembelajaran dan latihan soal. Dengan unit yang terkait yaitu user dan tutor



Gambar 3.3 DFD Level 1 Simulasi Materi dan Soal

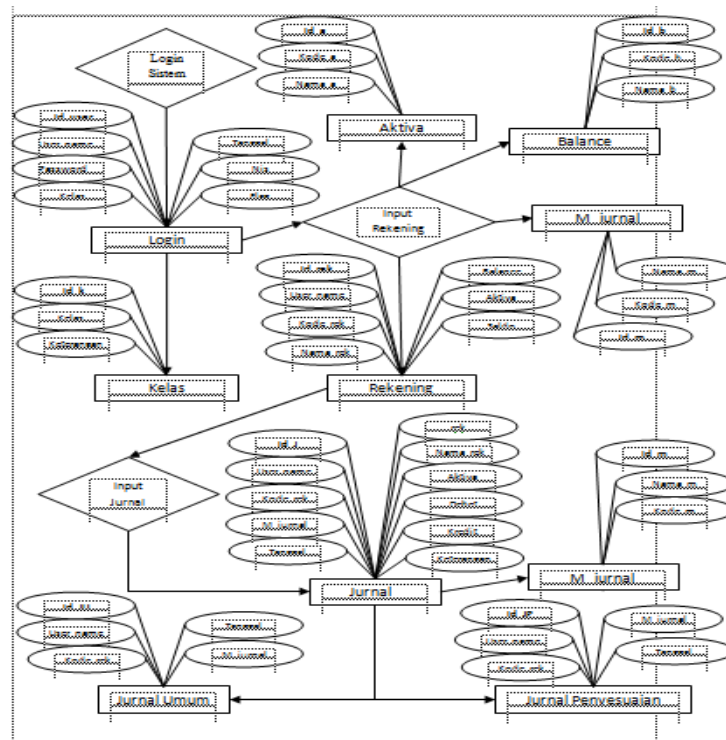


Gambar 3.4 DFD Level 1 Simulasi Program Pembelajaran



Gambar 3.5 DFD Level 1 Pengolahan Laporan

c. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Gambar 3.6 *Entity Relationship Diagram*

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Hasil Penelitian

Tujuan penelitian Media Pembelajaran Akuntansi berbasis Multiuser di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu adalah untuk mendapatkan kelemahan dan kelebihan metode pembelajaran yang ada. Yang mana apabila terdapat kekurangan maka analisis dapat memperbaiki metode tersebut dengan melengkapi metode lama dengan metode baru yang diharapkan dapat menjadi solusi pemecahan masalah. Dengan didukung dari hasil dua uji validasi yaitu internal dan eksternal untuk mendapatkan hasil desain dan produk yang dinilai valid.

##### 4.2 Hasil Pengembangan

Analisa dan perancangan sistem didahului oleh pengembangan sistem yang meliputi identifikasi sistem, identifikasi data dan informasi. Model pengembangan sistem ini digunakan untuk menggambarkan keadaan sistem yang dirancang yaitu keadaan yang sebenarnya.



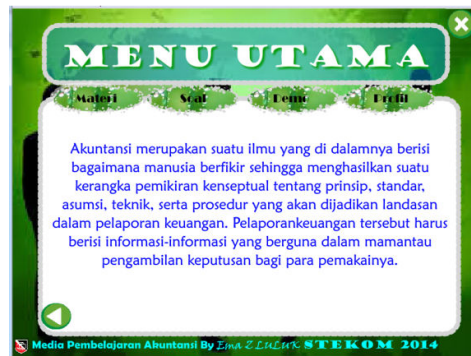
## 4.3 Pembahasan Produk Akhir

### 4.3.1 Form Halaman Utama



Gambar 4.1 Form Login

### 4.3.2 Form Menu Utama



Gambar 4.2 Form Menu Utama

### 4.3.3 Form Menu Materi



Gambar 4.3 Form Menu Materi

#### 4.3.4 Form Materi Pembelajaran



Gambar 4.4 Form Menu Materi

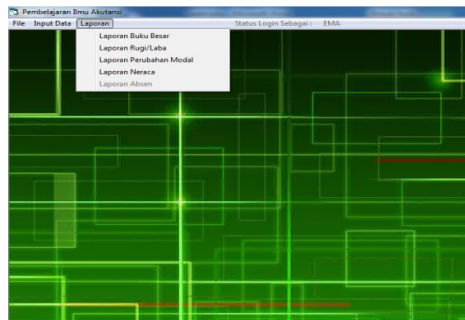
#### 4.3.5 Form Latihan Soal

Gambar 4.5 Form Latihan Soal

#### 4.3.6 Form Login Simulasi Program

Gambar 4.6 Form Login Simulasi Program

### 4.3.7 Form Menu Utama Simulasi Program



Gambar 4.7 Form Menu Utama Simulasi Program

### 4.3.8 Form Input User

The screenshot shows a window titled 'FORM INPUT USER'. It contains input fields for 'NIS' (value: 99.2014.00002), 'Nama' (value: Putri), 'Kelas' (value: XI-IA), and 'Password' (value: aku). Below the fields are buttons: 'Tambah', 'Batal', 'Simpan', 'Ubah', 'Hapus', and 'Keluar'. At the bottom is a table with columns: 'nis', 'user\_name', 'kelas', and 'password'.

nis	user_name	kelas	password
99.2014.00001	Fina	XI-IA-2	123
99.2014.00002	Putri	XI-IA-	aku
00.0000.00000	admin		admin
01	Etna	XI-IA-	123
99.2014.00003	Lulu	XI-IA-1	123
001	Ari	XI-IA-	123

Gambar 4.8 Form Input User

### 4.3.9 Form Input Profil perusahaan

The screenshot shows a window titled 'PROFIL PERUSAHAAN'. It contains input fields for 'Nama Perusahaan' (value: Binaru Eka), 'Kategori Perusahaan' (value: Binaru), 'Alamat' (value: Jl. MT Harsono 87), 'Nama Pemilik' (value: Dedi), 'Telp' (value: 089 876 654 321), and 'Email' (value: Dedinanatu@yahoo). Below the fields are buttons: 'Tambah', 'Batal', 'Simpan', 'Ubah', 'Hapus', and 'Keluar'. At the bottom is a table with columns: 'user', 'Nama', 'Kategori', 'Alamat', and 'Pemilik'.

user	Nama	Kategori	Alamat	Pemilik
------	------	----------	--------	---------

Gambar 4.9 Form Input Profil Perusahaan

#### 4.3.10 Form Input Rekening

FORM INPUT FIELDS

Kode Rekening : 0002

Nama Rekening : Kas perusahaan

Normal Balance : Debit

Kotakopuk Aktiva : Kas

Saldo Awal :

Tambah Batal Simpan Uchuk Hapus Kembali Laporan

No	Kode Rekening	Saldo Awal
1	0001	1000000000
2	0002	1000000000
3	0003	1000000000
4	0004	1000000000
5	0005	1000000000
6	0006	1000000000
7	0007	1000000000
8	0008	1000000000
9	0009	1000000000
10	0010	1000000000

Gambar 4.10 Form Input Rekening

### 4.3.11 Form Input Journal

Form Input Jurnal Transaksi - Jurnal & Pengeluaran

☒ Jurnal Transaksi ☐ Jurnal Pengeluaran

No. Jurnal : J0009

Tanggal : 2014-11-19

Kode Rekening : 1111

Nama Rekening : 2100

Keterangan : 1212

Debit : 1120

Kredit : 2100

Jurnal	Kode	Tanggal	Jumlah
EMA	JU0078	13/11/2014	210
EMA	JU0079	13/11/2014	112
EMA	JU0080	13/11/2014	114
EMA	JU0081	13/11/2014	446
EMA	JU0082	13/11/2014	008
EMA	JU0084	13/11/2014	316
EMA	JU0085	13/11/2014	310
EMA	JU0086	13/11/2014	124
EMA	JU0087	13/11/2014	505

Tambah Batal Simpan Ubah Hapus Kembali

Total 312000 331000

Gambar 4.11 Form Input Jurnal

#### 4.3.12 Form Laporan Buku Besar

[illegible]

Gambar 4.12 Form Laporan Buku Besar

#### 4.3.13 Form Laporan Laba Rugi

LAPORAN RUGI LABA

## LAPORAN LABA/ RUGI

☐ Laporan Laba/Rugi Bulanan
 ☒ Laporan Laba/Rugi Akhir Tahun

Laporan Laba/Rugi Bulan  Tahun

Pendapatan	600000	Pengeluaran	105000
Laba Bruto	600000	Laba Bersih	495000

LIHAT
CETAK
KELUAR

Gambar 4.13 Form Laporan Laba Rugi

#### 4.3.14 Form Laporan Perubahan Modal

**LAPORAN PERUBAHAN MODAL**

☐ Laporan Laba/Rugi Bulanan ☒ Laporan Laba/Rugi Akhir Tahun

Laporan Laba/Rugi Bulan: 1 Tahun:

Modal Awal: 8150000

Piave: 50000

Laba Bersih: 4950000

Modal Akhir: 8595000

LIHAT CETAK KELUAR

Gambar 4.14 Form Laporan Perubahan Modal

#### 4.3.15 Form Laporan Neraca

**LAPORAN NERACA**

☒ Laporan Laba/Rugi Bulanan ☐ Laporan Laba/Rugi Akhir Tahun

Laporan Laba/Rugi Bulan: 11 Tahun: 2014

Aktiva: Aktiva Lancar: 5550000 Aktiva Tetap: 550000 Total Aktiva: 8150000

Pasiva: Piave: 50000 Laba Bersih: 850000 Total Pasiva: 8595000

WARNING: Neraca Tidak Seimbang

LIHAT CETAK KELUAR

Gambar 4.15 Form Laporan Neraca

#### 4.3.16 Form Laporan Absen

**LAPORAN ABSENSI SISWA**

No	user_name	Index	tanggal
1	19.2014.00001	Frs	25/10/2014
2	19.2014.00002	Pra	26/10/2014
3	19.2014.00003	Ena	18/11/2014
4	19.2014.00004	Lula	15/11/2014
5	19.2014.00005	Ani	14/11/2014

CETAK KELUAR

Gambar 4.16 Form Laporan Absen

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang dilakukan penulis di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu, maka penulis dapat menguraikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Akuntansi dapat mengakomodasi siswa dalam menerima pelajaran, karna dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual tidak pernah lupa, tidak pernah bosan dan sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan siswa atau pengguna.
2. Media Pembelajaran Akuntansi dapat memusatkan perhatian siswa sehingga meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pengajaran, memungkinkan terjadinya proses pengajaran yang lebih mudah dan cepat, memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan siswa dan menumbuhkan motivasi dan minat siswa.

## 5.2 Saran

Adapun saran-saran yang bisa diberikan untuk program ini agar bisa didapatkan hasil yang maksimal adalah :

1. Para guru mata pelajaran ekonomi diharapkan menggunakan produk media ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran.
2. Selain untuk pembelajaran klasikal diharapkan juga digunakan dalam proses belajar mandiri bagi peserta didik.
3. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan. Harapannya dapat membantu peran guru dalam proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan yang nantinya dapat dikembangkan lebih baik, lebih kreatif dan lebih inovatif.
4. Diseminasi pemanfaatan secara luas, produk media pembelajaran ini ada beberapa yang harus direvisi untuk mendapatkan produk media yang ideal sesuai dengan prinsip penyampaian pesan dan dapat disosialisasikan kepada guru-guru melalui sekolah dan siswa SMA untuk dapat dipakai sebagai salah satu alternatif sumber belajar.
5. Pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan pada tema-tema pembelajaran ekonomi lainnya maupun pada pembelajaran ilmu lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidun, Noor.M , 2013, “*Ekonomi Akuntansi*”, Semarang: CV.Jabbar Setia.
- Andi, 2012, “*Kreasi Animasi Kartun dengan Adobe Flash*”, Madiun: MADCOMS
- Arsyad, Azhar, 2013, “*Media Pembelajaran*”, Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Kustiono, 2010, “*Media Pembelajaran:Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*”, Semarang: UNNES Press.
- Priyanto Hidayatullah, M. Amarullah Akbar, and Zaky Rahim, 2011, “*Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*”, Bandung: Informatika.
- Punto Wicaksono and Ajeng Wind, 2012, “*Komputer Akuntansi untuk Pemula dan Orang Awam* “, Jakarta: Laskar Aksara.

Sudirman, 2011, "*Animasi Kartun Indonesia Banget dengan Flash CS5*", Palembang: Maxikom.

Sugiyono, 2008, "*Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*", Bandung : Alfabeta.

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu